2

CACCIA AL DRAGO

J. H. BRENNAN

alla corte di re artù

GUIDA STRATEGICA

librogame®

lgl

2008, Librogame's Land - www.librogame.altervista.org
Impaginato da Dirk06
Progetto grafico della copertina a cura di Dragan

La presente guida strategica è da intendersi ad uso esclusivamente personale, ne è vietata qualsiasi tipo di vendita e la modifica anche parziale.

CACCIA AL DRAGO

J.H. BRENNAN

GUIDA STRATEGICA

a cura di Dirk06

librogame'S LAND
per chi ama i librogame

www.librogame.altervista.org

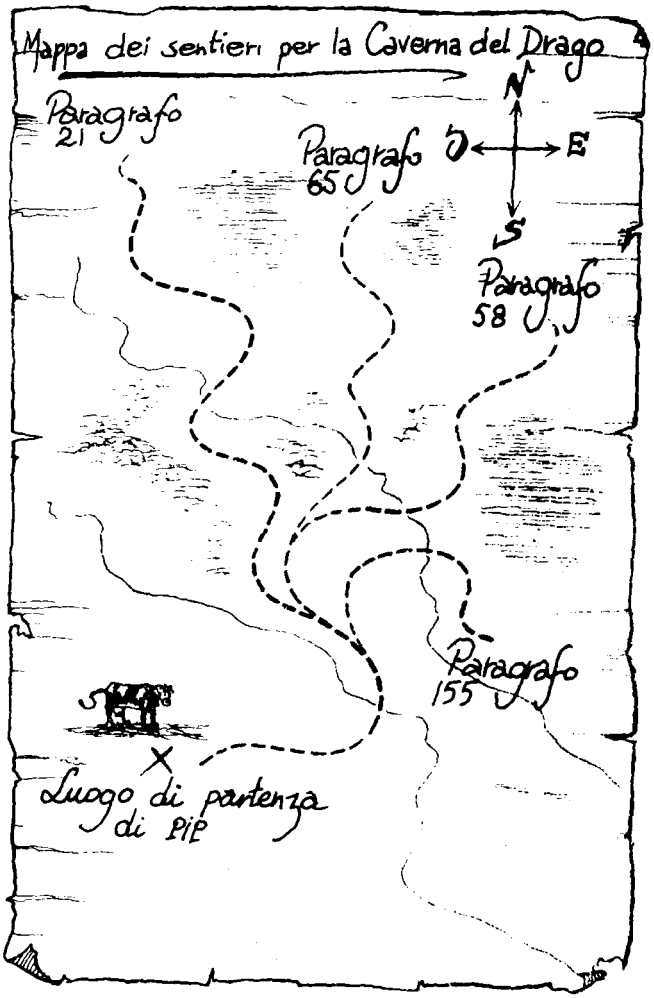
PREMESSA

Quella che segue è una guida strategica dedicata a tutti coloro che hanno già letto o che intendono leggere la serie di LibroGame *Alla Corte di Re Artù*. Ovviamente dovrà essere utilizzata con criterio, ovvero dovrà essere consultata solamente nei punti più difficili del libro, in cui non si riesce ad andare avanti nonostante svariati tentativi.
Molte delle avventure di questa serie sono decisamente complesse e ricche di occasioni per andare dritti al temuto paragrafo **14**, ma spesso basta solo qualche piccolo stratagemma per superare gli ostacoli: in questa guida strategica, che contiene i diagrammi con tutte le correlazioni fra i vari paragrafi e le mappe di tutti i livelli, è descritto sinteticamente il modo migliore per affrontare l'avventura, con i percorsi da preferire e quelli da evitare, per arrivare sani e salvi al paragrafo finale e riuscendo magari ad ottenere qualche oggetto di valore che potrà tornare utile nelle avventure successive. Insomma è uno strumento essenziale per chi è rimasto bloccato nella caccia al Drago, ma anche per chi ha già terminato il libro e vuole affrontarlo in modo più sistematico, per non lasciarsi sfuggire nulla.

Ma ricorda: leggere il libro, e riuscire a finirlo solo con le proprie forze, dà molta più soddisfazione che affrontarlo con la soluzione a portata di mano!

LIVELLO 1
ALLA RICERCA DELLA CAVERNA DEL DRAGO

E così questa volta Merlino ha affidato a Pip l'incarico di andare a scovare il famigerato Drago di Ottone. Vediamo come si può portare a termine anche questa missione.
Dopo i paragrafi introduttivi (dal Prologo al par. **4**), che spiegano le regole del gioco, si deve scegliere quale equipaggiamento acquistare. Ovviamente si possono utilizzare gli oggetti che erano stati trovati nell'avventura precedente (elencati al par. **3**), compresi Excalibur Junior e la Giubba di Pelle di Drago. Gli oggetti che possono tornare utili del corso dell'avventura sono i *chiodi da scalatore*, la *corda,* l'*ascia,* la *sacca per l'acqua* e gli *arnesi da cucina*; gli altri sono carabattole di cui se ne può fare a meno. Fra le armi non c'è nulla di interessante, visto che Excalibr Junior è decisamente più potente. Può invece essere utile acquistare qualche pezzo di armatura, in base al denaro che la fortuna ti ha concesso.
Dopodichè puoi finalmente iniziare l'avventura, utilizzando la mappa che ti fornisce Merlino, riprodotta qui di seguito.



Come è facile intuire ci sono quattro alternative, fra le quali solo quella del Par. **58** è la più sicura. E' inutile affrontare gli altri percorsi visto che, oltre a contenere varie possibilità di morte, non si otterrebbero oggetti o tesori. Comunque vediamo in dettaglio i quattro percorsi.

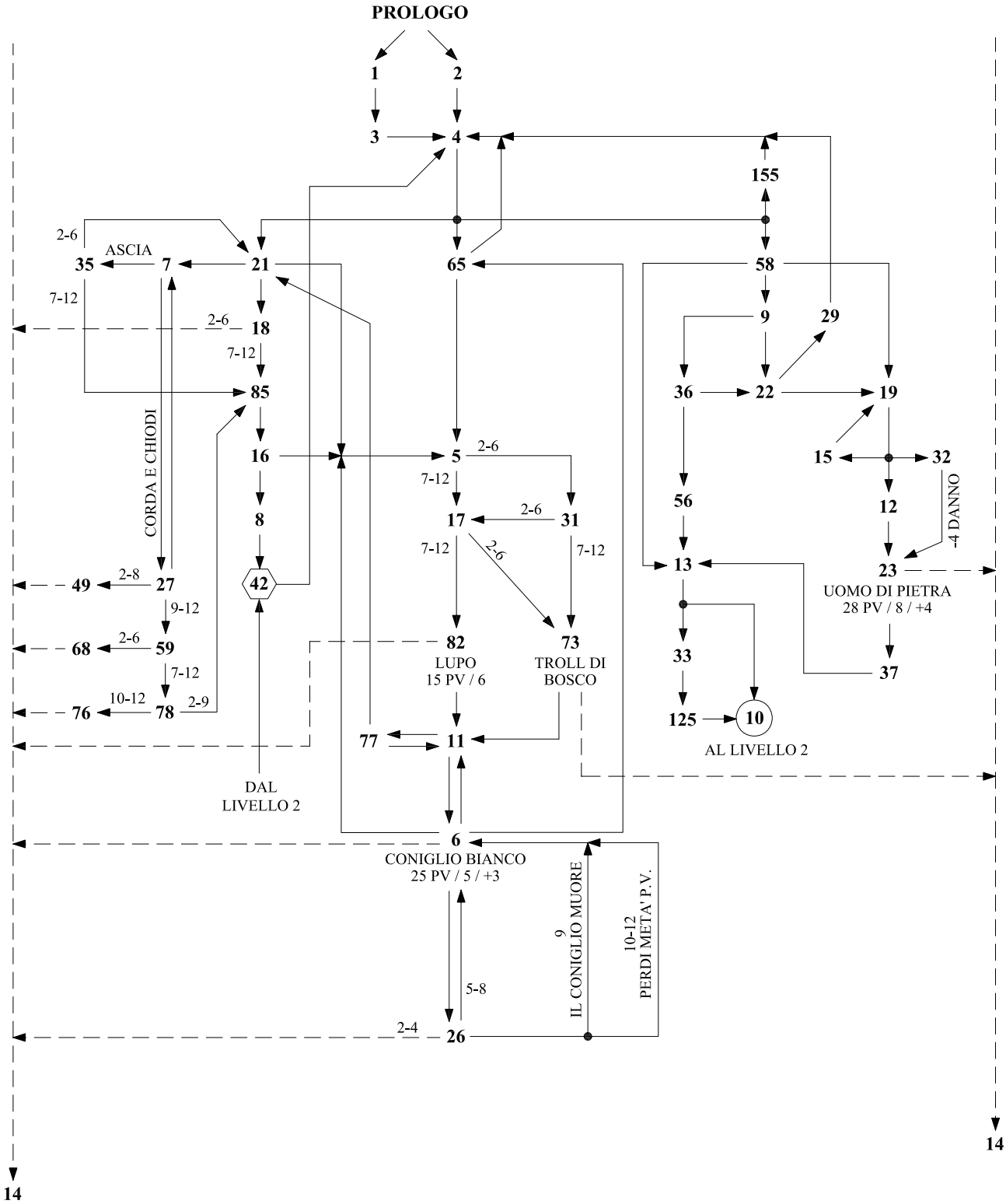
*Paragrafo **21***
Questo percorso ti porta ai bordi di un abisso, che puoi tentare di oltrepassare con un salto (par. **18**), ma c'è una possibilità di morte istantanea, di usare l'*ascia* per tagliare un albero ed usarlo come ponte (par. **35**), o di usare *corda* e *chiodi da scalatore* per discendere l'abisso (par. **27**), attraversare il fiume che c'è sul fondo e risalire dall'altra parte, ma con ben tre possibilità di morte istantanea. Una volta giunti dall'altra parte dell'abisso però non hai fatto molta strada, visto che puoi ritornare verso gli altri percorsi della mappa. Meglio evitare questa strada.

*Paragrafo **65***
Questo percorso ti porta in una foresta, dove dovrai affrontare un Lupo (par. **82**) o un Troll di Bosco (par. **73**, che puoi sconfiggere usando la *sacca per l'acqua*), e poi un Coniglio Bianco (che è anche velenoso, nonchè decisamente pericoloso). Una volta affrontati questi nemici, c'è solo la possibilità di ritornare verso un altro dei percorsi della mappa, quindi è meglio evitare anche questa strada.

*Paragrafo **155***
E' un vicolo cieco: alla fine i quattro percorsi della mappa si riducono a tre.

*Paragrafo **58***
Ecco finalmente la strada giusta. Sul sentiero che porta al villaggio di Stonemarten c'è la possibilità, determinata dal lancio dei dadi, di affrontare tre situazioni diverse:
- potresti imbatterti in un Uomo di Pietra (par. **23**) che conviene sconfiggere usando la magia;
- oppure potresti incontrare uno gnomo (par. **9**), che conviene assecondare offrendogli il tuo pasto e chiedendogli il modo di trovare la Caverna del Drago;
- altrimenti c'è la possibilità di trovare direttamente l'ingresso al villaggio (par. **13**).
Le tre alternative portano in ogni caso all'ingresso del villaggio di Stonemarten, nel quale prosegue la ricerca del Drago di Ottone.

Livello 1 - Diagramma paragrafi



LIVELLO 2
IL VILLAGGIO DI STONEMARTEN

Entrare nel villaggio è abbastanza semplice, ma il difficile è trovare l'uscita. Fra le numerose costruzioni che si possono esplorare, la maggior parte sono da evitare perchè c'è il rischio di morte immediata. Esiste solo una via di uscita dal villaggio che conduce alla Caverna del Drago, e si trova nella torre diroccata del Par. **30**. Per scoprirla si possono provare a visitare tutte le locazioni della mappa fin quando viene trovata, oppure si può localizzare grazie a due indizi nascosti al Par. **39** e al Par. **57**.
Prima di lasciare il villaggio però potrebbe essere interessante visitare qualche altra locazione, per ottenere alcuni oggetti utili più avanti.
Inoltre esistono due uscite dal villaggio (ai Par. **38** e **43**), ma non devono essere assolutamente scelte perchè conducono nuovamete al Livello 1.

Vediamo in dettaglio le locazioni più interessanti. Tutte le altre vanno evitate, visto che non nascondono oggetti o tesori, e si rischia di morire inutilmente.

*Paragrafo **39***
Questa casa è abitata da uno gnomo che conosce il modo di uscire dal villaggio, che però rivelerà solamente in cambio di alcuni Pezzi d'Oro (determinato dal lancio di due dadi e moltiplicato per 10); tuttavia a questo punto dell'avventura è difficile avere denaro sufficiente per pagare lo gnomo (gli unici luoghi dove si possono trovare dei Pezzi d'Oro sono al Par. **41** e al Par. **50**). Una volta ricevuto il denaro, lo gnomo rivelerà che la Caverna del Drago può essere trovata andando alla torre diroccata del Par. **30**. E' inutile spendere soldi per chiedergli informazioni sulle altre uscite dal villaggio, visto che riportano al Livello 1.

*Paragrafo **57***
In questa abbazia si sta svolgendo una macabra processione di Frati, e non c'è alternativa al combattimento. Una volta uccisi, all'interno dell'abbazia si può trovare (in base al lancio dei dadi) una pergamena con le indicazioni per trovare la Caverna del Drago (Par. **115**), andando alla torre diroccata del Par. **30**, oppure una mappa parziale della Caverna del Drago (Par. **106**), che sarà utile nel Livello 3.

*Paragrafo **47***
In questa cripta si nasconde il Demone Poetico, e per svegliarlo bisogna risolvere un indovinello privo di logica. Rispondendo che si tratta di un indovinello stupido (Par. **116**), il Demone si infurierà e ti perdonerà solamente se disegnerai il suo ritratto (e *dovresti* farlo veramente); in questo caso ti darà un **Lecca-Lecca Magico**, che può essere usato 3 volte e permette durante un combattimento di recuperare tutti i Punti di Vita persi, mentre l'equivalente verrà sottratto dall'avversario. Se invece rispondi correttamente all'indovinello (Par. **122**), il Demone ti darà una **Tabacchiera**, che può essere usata una volta sola in ogni paragrafo, e permette di recuperare un numero di Punti di Vita equivalente al lancio di due dadi.

*Paragrafo **50***
In questa casetta si nasconde un grosso Lupo e non c'è alternativa al combattimento. In compenso l'animale fa la guardia a 100 Pezzi d'Oro, che potrebbero tornare utili per pagare lo gnomo del Par. **39**.

Paragrafo ***61***
Questa casetta è così confortevole che puoi recuperare tutti i Punti di Vita persi.

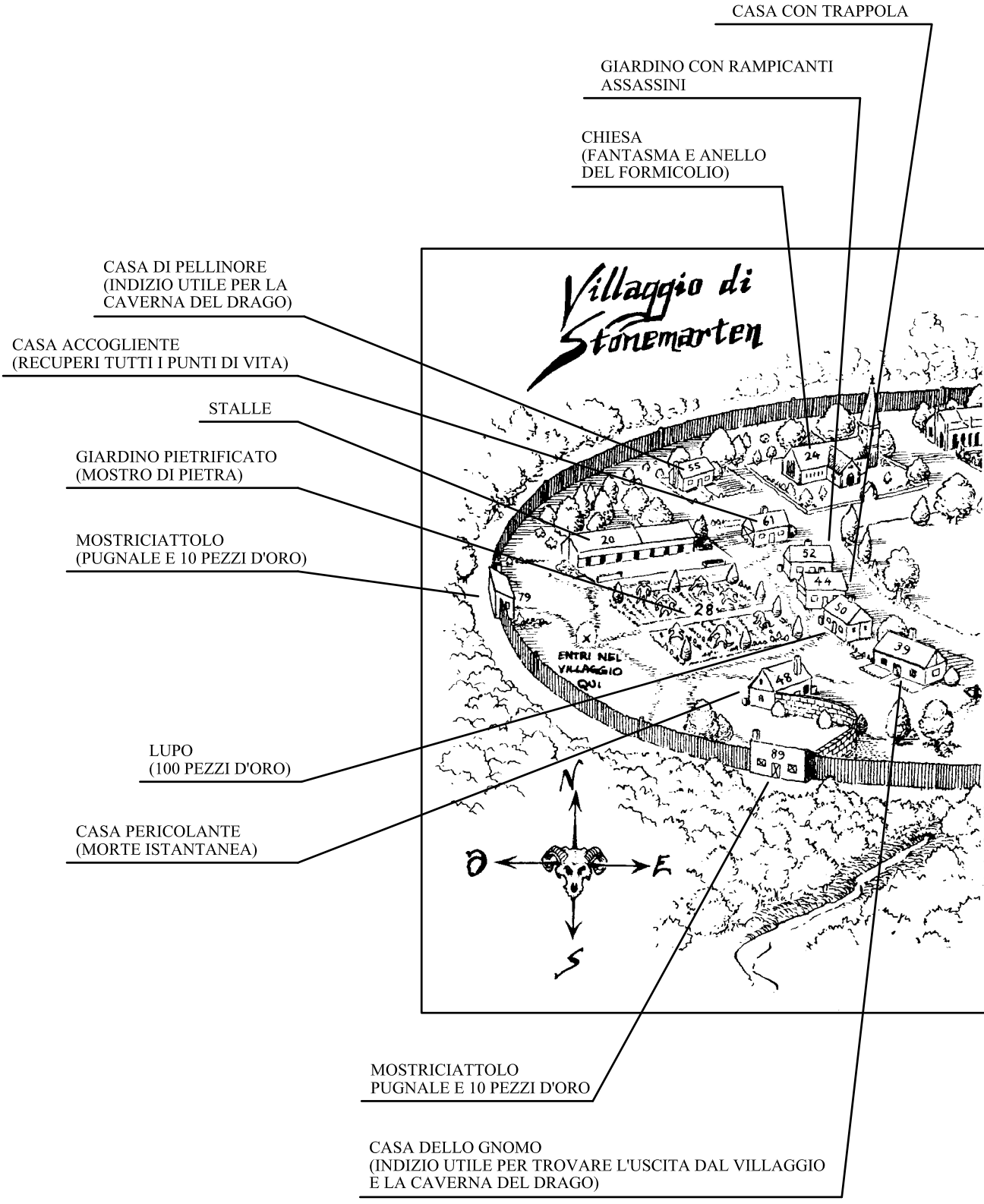
Paragrafo ***63***
Questa casetta è abitata da un vecchio che è miracolosamente scampato alla magia che si è abbattuta sul villaggio di Stonemarten, e si rivela molto cortese. Infatti lo **stufato curativo** che ti prepara permette di recuperare tutti i Punti di Vita persi, e cura tutte le malattie; inoltre con gli *arnesi da cucina* puoi portarne via un'altra dose per usarla quando preferisci.

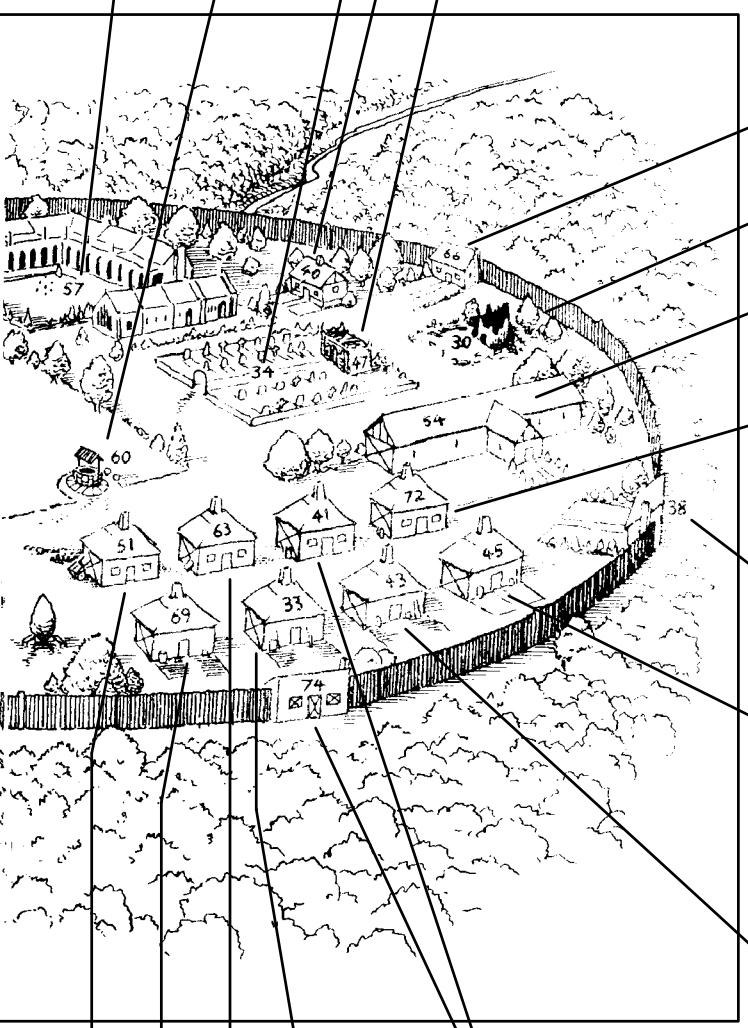
Paragrafo ***51***
In questa casa abbandonata puoi trovare un passaggio segreto da esplorare fino in fondo, in modo da arrivare in una caverna popolata da alcuni esserini alati (forse fate?) che sono in grado di potenziare magicamente Excalibur Junior: da ora in avanti potrà arrecare un danno di +10 punti nei combattimenti contro i draghi. Molto utile, visto che dovrai affrontare il Drago di Ottone.

Paragrafo ***24***
La chiesa è infestata da un Fantasma. Non c'è alternativa al combattimento, ma in caso di vittoria puoi trovare un **Anello del Formicolio** (oggetto di dubbia utilità, ma che può essere molto ricercato da chi li colleziona, visto che ne potevi trovare un altro nel Castello di Ansalom...).

Paragrafo ***30***
Ecco la famigerata torre diroccata che conduce alla Caverna del Drago. Una volta esplorato il villaggio di Stonemarten, si può finalmente passare al Livello 3. Tuttavia la ricerca dell'uscita può essere pericolosa, infatti in base al lancio dei dadi si potrebbe morire istantaneamente a causa di una frana.

Livello 2 - Mappa del villaggio di Stonemarten


CASA CON TRAPPOLA
GIARDINO CON RAMPICANTI ASSASSINI
CHIESA (FANTASMA E ANELLO DEL FORMICOLIO)
CASA DI PELLINORE (INDIZIO UTILE PER LA CAVERNA DEL DRAGO)
CASA ACCOGLIENTE (RECUPERI TUTTI I PUNTI DI VITA)
STALLE
GIARDINO PIETRIFICATO (MOSTRO DI PIETRA)
MOSTRICIATTOLO (PUGNALE E 10 PEZZI D'ORO)
LUPO (100 PEZZI D'ORO)
CASA PERICOLANTE (MORTE ISTANTANEA)
MOSTRICIATTOLO PUGNALE E 10 PEZZI D'ORO
CASA DELLO GNOMO (INDIZIO UTILE PER TROVARE L'USCITA DAL VILLAGGIO E LA CAVERNA DEL DRAGO)
Villaggio di Stonemarten
ENTRI NEL VILLAGGIO QUI
N
O
E
S



ABBAZIA
(4 FRATI E INDIZIO UTILE PER LA CAVERNA DEL DRAGO)

POZZO
(MOSTRO D'ACQUA)

CIMITERO

CASA CON CIBO AVVELENATO

CRIPTA DEL DEMONE POETICO

MOSTRICIATTOLO
(PUGNALE E 10 PEZZI D'ORO)

TORRE DIROCCATA
(INGRESSO ALLA CAVERNA DEL DRAGO)

GRANAIO
(RATTO GIGANTE)

CASA DI PIETRA

USCITA DAL VILLAGGIO
(AL LIVELLO 1)

CASA DI PIETRA

USCITA DAL VILLAGGIO
(AL LIVELLO 1)

MOSTRICIATTOLO
(PUGNALE E 10 PEZZI D'ORO)

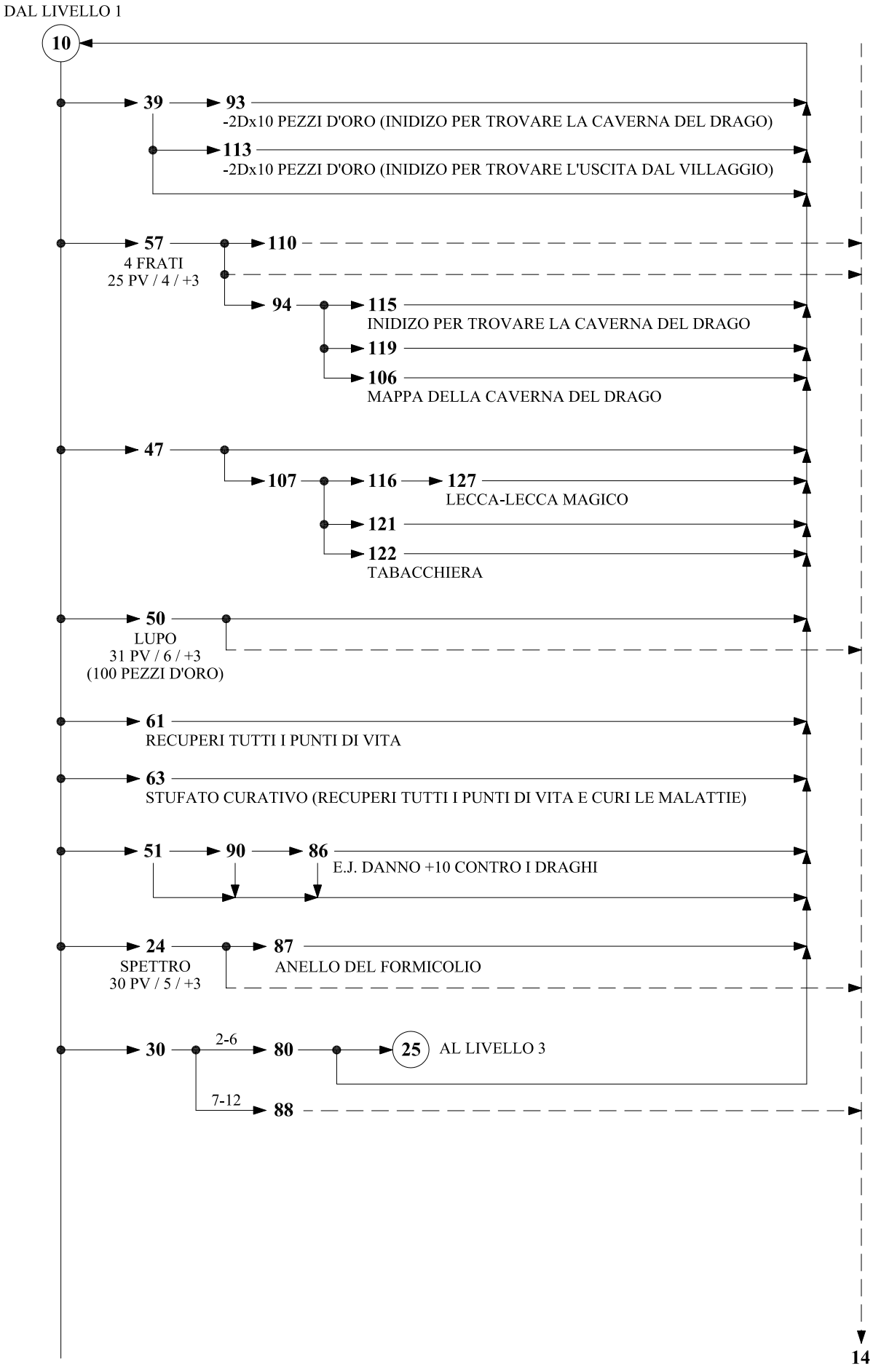
USCITA DAL VILLAGGIO

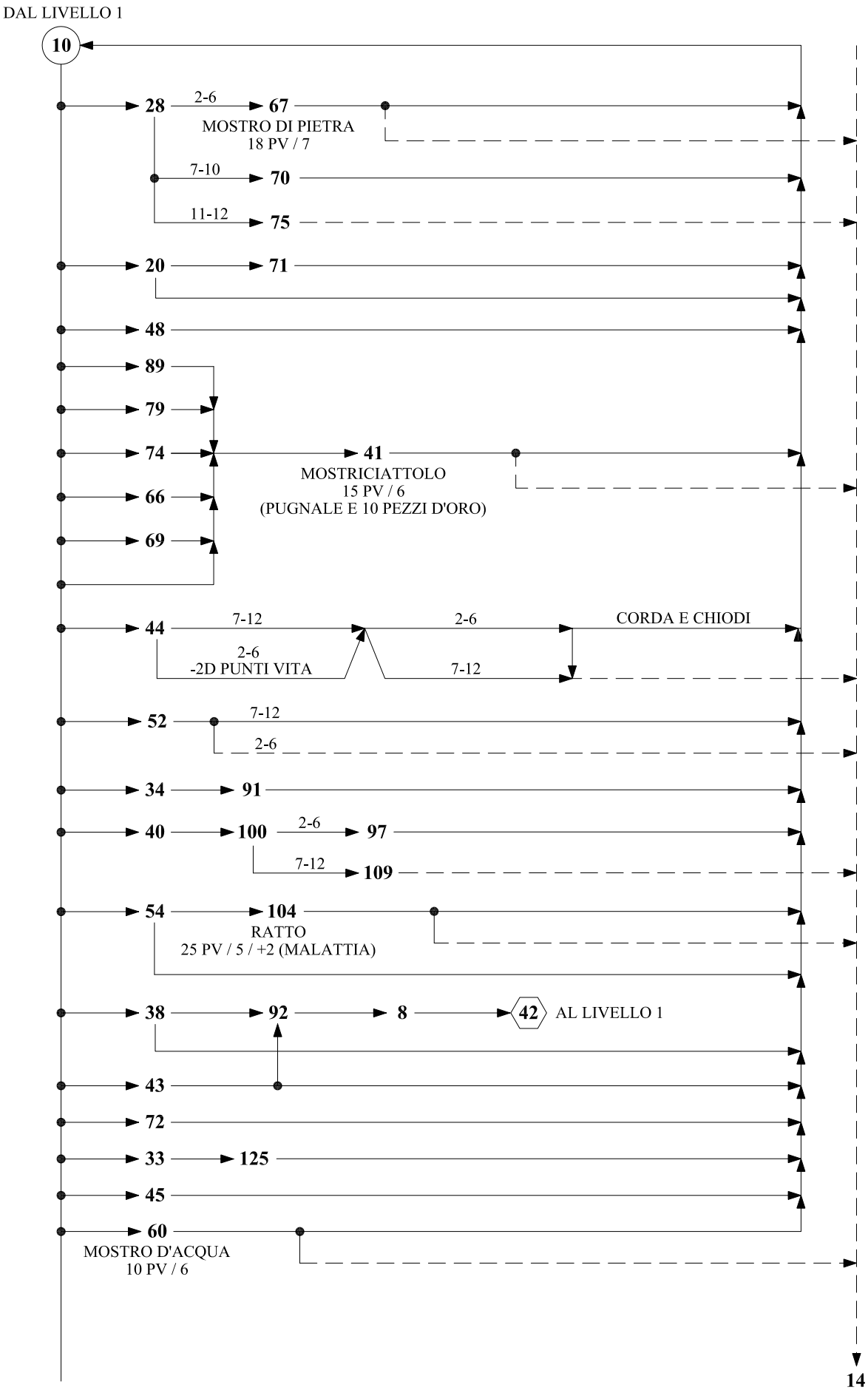
CASA DEL VECCHIO ABITANTE
(STUFATO CURATIVO - RECUPERI TUTTI I PUNTI DI VITA
E CURA LE MALATTIE

MOSTRICIATTOLO
(PUGNALE E 10 PEZZI D'ORO)

CASA CON PASSAGGIO SEGRETO
(BONUS E.J. +10 DANNO CONTRO DRAGHI)

Livello 2 - Diagramma paragrafi




DAL LIVELLO 1
10
28
2-6
67
MOSTRO DI PIETRA
18 PV / 7
7-10
70
11-12
75
20
71
48
89
79
74
41
MOSTRICIATTOLO
15 PV / 6
(PUGNALE E 10 PEZZI D'ORO)
66
69
44
7-12
2-6
CORDA E CHIODI
2-6
-2D PUNTI VITA
7-12
52
7-12
2-6
34
91
40
100
2-6
97
7-12
109
54
104
RATTO
25 PV / 5 / +2 (MALATTIA)
38
92
8
42
AL LIVELLO 1
43
72
33
125
45
60
MOSTRO D'ACQUA
10 PV / 6
14

LIVELLO 3
LA CAVERNA DEL DRAGO - PRIMA PARTE

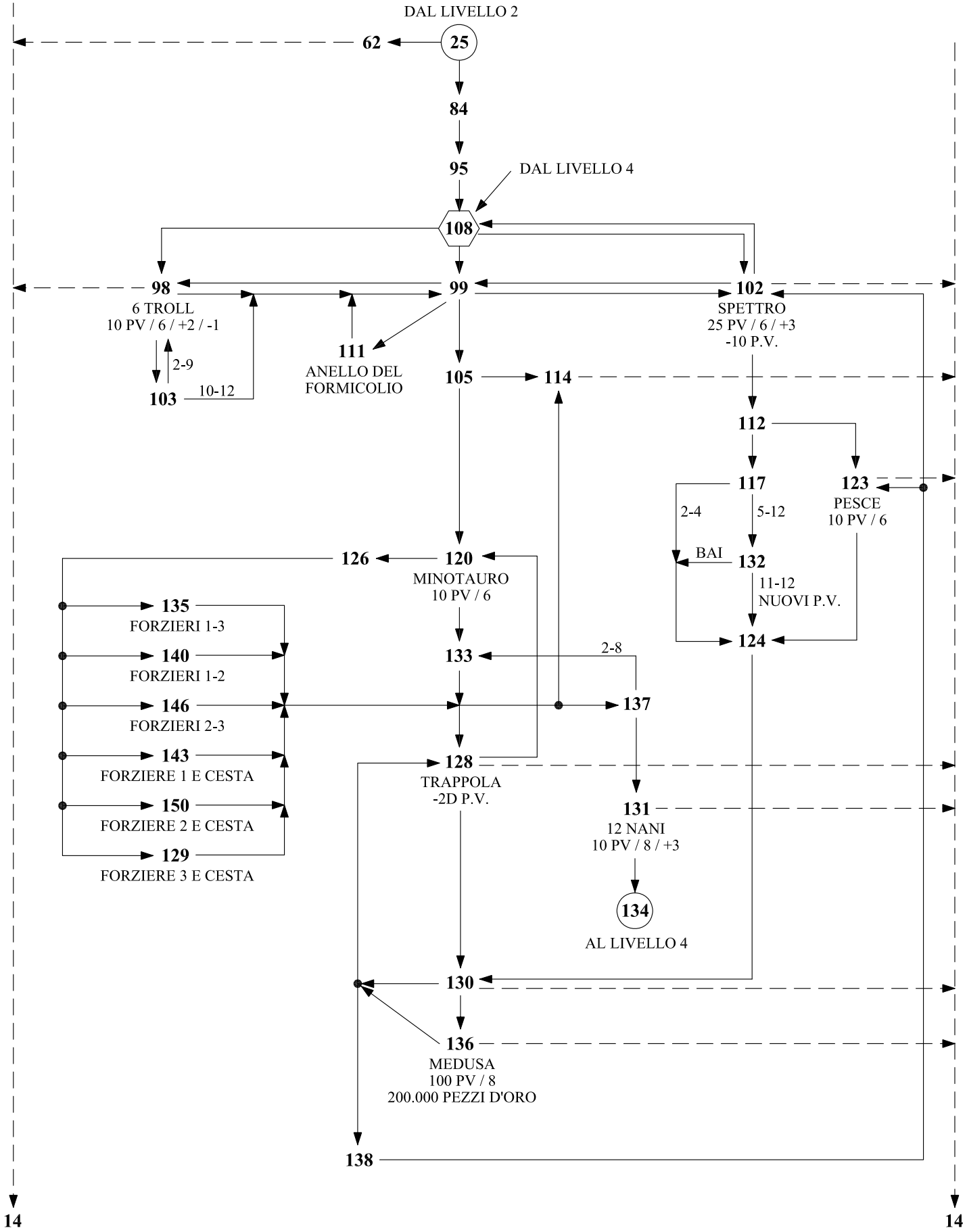
Eccoci finalmente sulla strada che conduce alla Caverna del Drago.
Dal Par. **25** bisogna dirigersi verso nord-est (Par. **84**), visto che andando a nord si morirebbe istantaneamente, fino a raggiungere l'ingresso della Caverna. Una volta all'interno (Par. **108**) conviene dirigersi verso l'uscita centrale (Par. **99**), in modo da entrare in una nuova grotta, nella quale si può ispezionare il letame trovando l'ennesimo **Anello del Formicolio**, e poi proseguire verso l'uscita a nord (Par. **105**).
Si possono traquillamente evitare tutte le uscite che portano al Par. **98**, dove bisogna combattere 6 Troll, e al Par. **102**, dove si trova uno Spettro che può essere ucciso solo a colpi di formule magiche.
Nel corridoio del Par. **105** bisogna evitare la caverna del Par. **114,** visto che si morirebbe istantaneamente, ma si deve proseguire verso la caverna del Minotauro.
Il Minotauro (che non è poi così cattivo come potrebbe sembrare) custodice la chiave che permette di accedere al livello successivo, e deve essere affrontato in un combattimento simbolico (vince chi per primo causa 10 Punti di Danno all'avversario).
Se vinci, puoi scoprire il contenuto dei forzieri e della cesta che erano sorvegliati dal Minotauro, ma puoi aprirne solo due. Eccone il contenuto:

- Forziere 1: serpente velenoso;
- Forziere 2: antidoto al veleno di serpente;
- Forziere 3: pergamena in codice. Il messaggio decodificato è il seguente: *"Io, Etelberto, frate e guerriero, avendo stretto amistà con la bestia dal capo taurino, attesto che solo la chiave nella cesta permetterà l'accesso alla dimora degli sputafuoco."* Per decifrarlo è sufficiente "sottrarre" una lettera da ciascuna lettera della frase in codice (ad esempio la D diventa C, arretrando di una lettera nell'alfabeto);
- Cesta: **Chiave**.

Ovviamente conviene scegliere di aprire il Forziere 3 e la Cesta.
Se invece perdi il duello, il Minotauro ti darà ugualmente la cesta con la chiave, ma non potrai aprirla finchè non morirai. Purtroppo senza chiave non c'è modo di passare al livello successivo.
Una volta in possesso della chiave bisogna superare la caverna del Minotauro e andare verso il Par. **137**, dove bisogna sconfiggere 12 nani, che sorvegliano il meccanismo magico-tecnologico che permette di accedere al livello successivo.

In questo livello esiste una sezione che può essere interessante da esplorare, anche se molto pericolosa. Dopo la caverna del Minotauro si può andare verso il Par. **128**. Qui c'è una trappola che non può essere evitata e che causa un danno pari al lancio di due dadi; inoltre per uscire servono la corda e i chiodi da scalatore. Una volta usciti dalla trappola si giunge nella sala del tesoro, che è sorvegliata da una Medusa: si tratta di un nemico molto forte, ma una volta sconfitto si possono ottenere 200.000 Pezzi d'Oro.

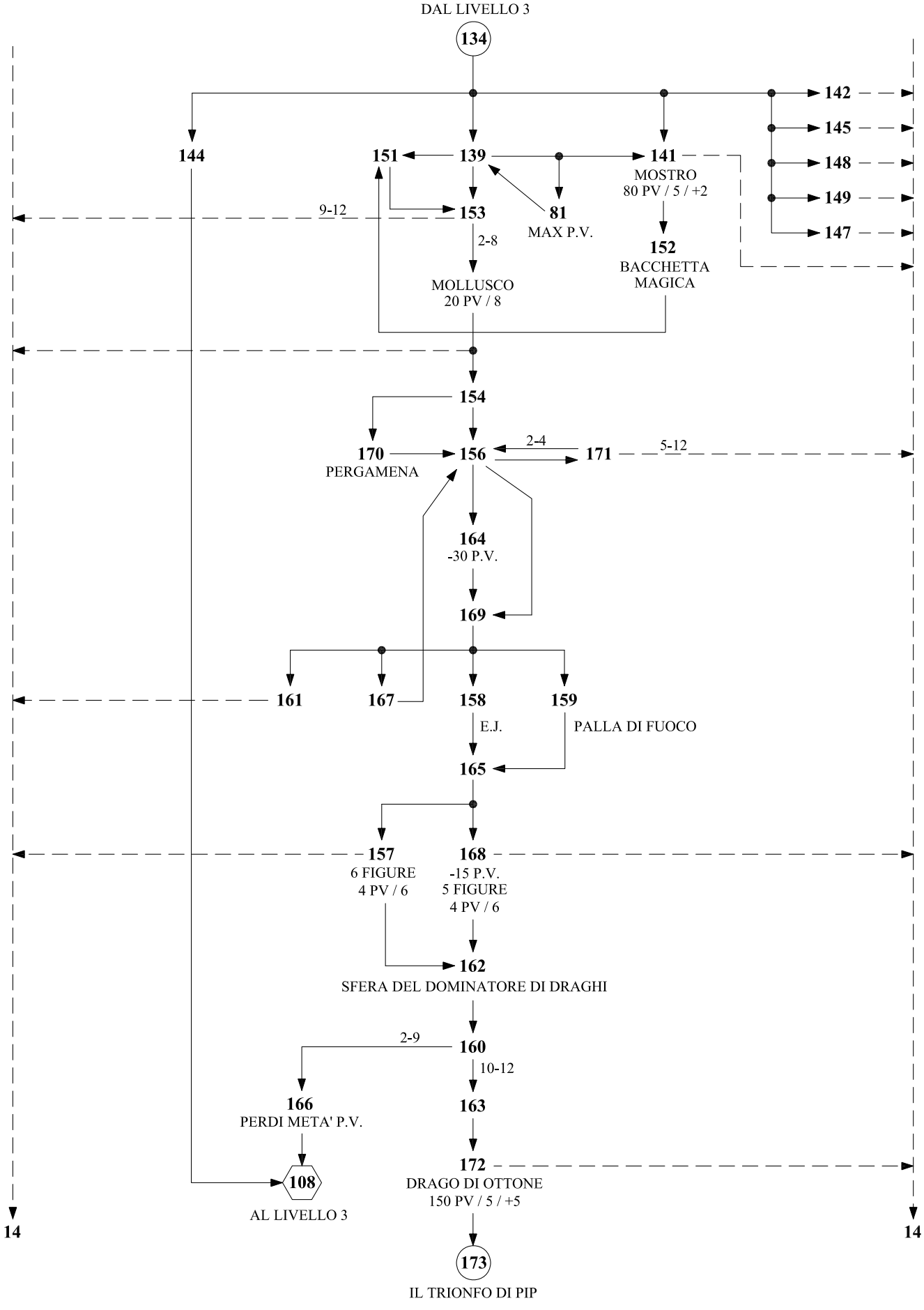
Livello 3 - Diagramma paragrafi



LIVELLO 4
LA CAVERNA DEL DRAGO - SECONDA PARTE

Una volta in possesso della chiave, è possibile accedere alla tana del Drago di Ottone azionando opportunamente le leve del macchinario che si trova al Par. **134**. Esistono svariate possibilità, ma tutte quelle che non prevedono l'utilizzo della chiave conducono a morte istantanea. Le tre leve devono essere posizionate in alto (Par. **139**).
Una volta azionato il teletrasporto, ti trovi in un corridoio con quattro porte. Prima conviene andare verso est (Par. **81**) dove si possono recuperare tutti i Punti di Vita, dopodichè verso sud (Par. **153**), dove non c'è alternativa al combattimento con un Mollusco. Dopo averlo sconfitto si possono esaminare una pergamena e un forziere: prima di tutto si deve leggere la pergamena (par. **170**), sulla quale sono scritte tutte le informazioni per aprire senza pericoli il forziere.
Per aprire lo scrigno bisogna scassinarlo (Par. **169**), altrimenti aprendolo dalla serratura verresti ferito da uno spillo avvelenato che potrebbe causare morte immediata, mentre premendo il rubino sul coperchio perdersti 30 Punti di Vita.
Inoltre il forziere è coperto da ragnatele che vanno rimosse utilizzando E.J. (Par. **158**), altrimenti togliendole con le mani si morirebbe istantaneamente, mentre un'arma normale rimarrebbe intrappolata (nota: evidentemente c'è stato un errore nella numerazione dei paragrafi, infatti non è possibile che si possano tagliare le ragnatele con un'arma normale, mentre E.J. rimrrebbe intrappolata senza possibilità di poterla recuperare); si potrebbe anche utilizzare una Palla di Fuoco, ma è meglio conservarle.
Dentro al forziere ci sono 6 Figure simili a pipistrelli, che conviene attaccare subito (Par. 157). Una volta uccise tutte, si può prendere la **Sfera del Dominatore dei Draghi**, che permette di non essere attaccato dai draghi (ma non dal Drago di Ottone).
Una volta all'interno della tana dei Draghi (Par. **160**), non è però detto che la Sfera funzioni, infatti in base al lancio dei dadi si potrebbe ritornare all'inizio del quarto livello, altrimenti si può affrontare il Drago di Ottone senza timore degli altri draghi che infestano la caverna. Ovviamente non è un combattimento semplice, ma con l'aiuto di E.J. potenziata (vedasi livello 2) e degli incantesimi, si dovrebbe riuscire a sconfiggere il Drago di Ottone.

Livello 4 - Diagramma paragrafi



APPENDICE 1
NEMICI

Livello 1 - Alla ricerca della Caverna del Drago

*LUPO (par. **82**)*
Punti di Vita: 15
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: 0

*TROLL DI BOSCO (par. **73**)*
Non può essere attaccato con le armi tradizionali, ma può essere sconfitto utilizzando la *sacca per l'acqua*, un *paio di stivali*, un *liuto* o un'*arpa*. Se non ne possiedi nemmeno uno, perderai tutti gli oggetti tranne armi e armatura.

*CONIGLIO BIANCO (par. **6**)*
Punti di Vita: 25
Punti per colpire: 5 (errore di traduzione)
Danno aggiuntivo: +3
Armatura: 0
Note: il coniglio ha i denti avvelenati.

*UOMO DI PIETRA (par. **23**)*
Punti di Vita: 28
Punti per colpire: 8 (errore di traduzione)
Danno aggiuntivo: +4
Armatura: 0

Livello 2 - Il Villaggio di Stonemarten

*4 FRATI (par. **57**)*
Punti di Vita: 25 (ciascuno)
Punti per colpire: 4 (errore di traduzione)
Danno aggiuntivo: +3
Armatura: 0
Note: ti attaccano contemporaneamente.

*LUPO (par. **50**)*
Punti di Vita: 31
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: +3
Armatura: -1
Note: il Lupo attacca per primo.
*FANTASMA (par. **24**)*

Punti di Vita: 30
Punti per colpire: 5
Danno aggiuntivo: +3
Armatura: 0

*MOSTRO DI PIETRA (par. **67**)*
Punti di Vita: 18
Punti per colpire: 7 (errore di traduzione)
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: -1
Note: Puoi attaccare per primo, e devi fare 8 punti per colpire.

*MOSTRICIATTOLO (par. **41**)*
Punti di Vita: 15
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: 0

*RATTO (par. **104**)*
Punti di Vita: 25
Punti per colpire: 5
Danno aggiuntivo: +2
Armatura: 0

*MOSTRO D'ACQUA (par. **60**)*
Punti di Vita: 10
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: 0
Note: puoi colpirlo solo con le formule magiche B.E.N. o D.A.D.

Livello 3 - La Caverna del Drago - prima parte

*6 TROLL (par. **98**)*
Punti di Vita: 10 (ciascuno)
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: +2
Armatura: -1
Note: Puoi attaccare per primo, poi ti attaccano contemporaneamente.

*SPETTRO (par. **102**)*
Punti di Vita: 25
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: +3
Armatura: 0
Note: All'inizio del combattimento perdi 10 Punti di Vita. Puoi combattere solo con le formule magiche.

*MINOTAURO (par. **120**)*
Punti di Vita: 10
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: 0
Note: Combattimento senza armi.

*PESCE (par. **123**)*
Punti di Vita: 10
Punti per colpire: 6
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: 0
Note: Combattimento senza armi. Se lo scontro dura per più di tre turni, muori affogato.

*12 NANI (par. **131**)*
Punti di Vita: 10 (ciascuno)
Punti per colpire: 8 (errore di traduzione)
Danno aggiuntivo: +3
Armatura: 0
Note: Puoi attaccare per primo e puoi colpirne più di uno ad ogni turno.

*MEDUSA (par. **136**)*
Punti di Vita: 100
Punti per colpire: 8 (errore di traduzione)
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: 0
Note: Può ridurti in pietra ogni volta che ti colpisce due volte di seguito (oppure tre volte se usi l'incantesimo di Invisibilità)

Livello 4 - La Caverna del Drago - seconda parte

*MOSTRO (par. **141**)*
Punti di Vita: 80
Punti per colpire: 5 (errore di traduzione)
Danno aggiuntivo: +2
Armatura: 0
Note: Può attaccare per primo.

*MOLLUSCO (par. **153**)*
Punti di Vita: 80
Punti per colpire: 8 (errore di traduzione)
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: 0
Note: Quando ti colpisce, ti uccide all'istante.

*5 FIGURE (par. **168**)*
Punti di Vita: n.a.
Punti per colpire: colpiscono automaticamente
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: 0
Note: Quando ti colpiscono, perdi 15 Punti di Vita. Puoi ucciderle ottenendo almeno 4 ai dadi. Ti attaccano una alla volta.

*6 FIGURE (par. **157**)*
Punti di Vita: 4
Punti per colpire: colpiscono automaticamente
Danno aggiuntivo: 0
Armatura: 0
Note: Quando ti colpiscono, perdi 15 Punti di Vita. Ti attaccano una alla volta.

*DRAGO DI OTTONE (par. **172**)*
Punti di Vita: 150
Punti per colpire: 5
Danno aggiuntivo: +5
Armatura: 0
Note: Ogni terzo colpo andato a segno, ti toglie 10 Punti di Vita. Se usi l'incantesimo di Invisibilità, ti può colpire con un 8 o più.

APPENDICE 2
OGGETTI

Ecco una lista di oggetti che si possono trovare in questa a avventura. Non sono elencati i tesori sotto forma di denaro.

OGGETTI IN DOTAZIONE ALL'INIZIO DELL'AVVENTURA CHE POSSONO ESSERE UTILI

Ascia, Fune, Chiodi da scalatore, Sacca per l'acqua, Arnesi da cucina

OGGETTI CHE SI POSSONO TROVARE NEL CORSO DELL'AVVENTURA

Lecca-lecca magico (par. ***127****)*

Può essere usato 3 volte e permette durante un combattimento di recuperare tutti i Punti di Vita persi, mentre l'equivalente verrà sottratto dall'avversario.

Tabacchiera (par. ***122****)*

Può essere usata una volta sola in ogni paragrafo, e permette di recuperare un numero di Punti di Vita equivalente al lancio di due dadi.

Stufato curativo (par. ***63****)*

Permette di recuperare tutti i Punti di Vita persi e cura tutte le malattie; inoltre con gli *arnesi da cucina* puoi portarne via un'altra dose per usarla quando preferisci.

Anello del Formicolio (par. ***24*** *e* ***111****)*

Conviene tenerlo, anche se non possiede particolari caratteristiche.

Chiave (par. ***143, 150*** *e* ***129****)*

Serve per accedere alla caverna del Drago

Pergamena in codice (par. ***135, 146*** *e* ***129****)*

Il messaggio decodificato è il seguente: *"Io, Etelberto, frate e guerriero, avendo stretto amistà con la bestia dal capo taurino, attesto che solo la chiave nella cesta permetterà l'accesso alla dimora degli sputafuoco."* Per decifrarlo è sufficiente "sottrarre" una lettera da ciascuna lettera della frase in codice (ad esempio la D diventa C, arretrando di una lettera nell'alfabeto).

Bacchetta Magica (par. ***152****)*

Non possiede particolari caratteristiche.

Sfera del Dominatore di Draghi (par. ***162****)*

Permette di non essere attaccato dai draghi (ma non dal Drago di Ottone).

CACCIA AL DRAGO

2

alla corte di re artù

Ti basta una gomma, una matita, un paio di dadi: e il mago Merlino ti farà entrare in uno dei luoghi fantastici della letteratura europea.

In questo libro il protagonista sei tu.
A Camelot, nel leggendario regno di Avalon, re Artù tiene la sua corte. Le terre più lontane sono minacciate da stregoni e draghi assetati di sangue. Per questo motivo i valorosi cavalieri della Tavola Rotonda, sono sempre impegnati per proteggere i deboli e riparare alle ingiustizie. A te è toccato il compito di eliminare il terribile Drago di Ottone, il mostro infernale che semina il terrore nelle pacifiche contrade di Avalon.

In questo libro il protagonista sei tu.
E c'è il mago Merlino al tuo fianco . . .

copertina illustrata da John Howe

ISBN 88-7068-171-8

9 788870 681710

706817 18

L. 8.000 iva inc.

librogame®
il protagonista sei tu